

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-088251

(43)Date of publication of application : 04.04.1995

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 05-259033

(71)Applicant : MUUMIN:KK

(22)Date of filing : 22.09.1993

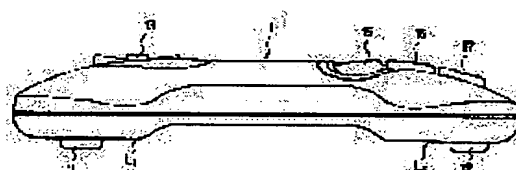
(72)Inventor : ANDO MINORU

(54) CONTROL PAD FOR GAME MACHINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To eliminate slip likely generated when the player is enthusiastic to the game or resulting from sweats and enhance the easiness and effectiveness in manipulation by furnishing a finger stopper at each side of the bottom surface of a casing where buttons and keys are installed, wherein each finger stopper consists of a pair of projections having a specified shape and height.

CONSTITUTION: A control pad for a game machine is so configured that a cruciform direction button 13 is installed on the left of the facade of a casing 1 while a start button installed in the center, and on the right, function buttons 15-17 are furnished which are to direct any special function such as a continuously shooting function, etc. Further on the facade, a slow mode button (key) of slide type is furnished to specify the slow-motion play. Therein finger stoppers 11, 12 in the form of projection in specific shape are installed on the left and right bottom surfaces L1 L2 of the casing 1. These stoppers 11, 12 are constructed with a height and shape which allow easy hitch of the middle finger, and if necessary are provided with roughened surfaces or a slip preventive film so that the slip preventive effect for fingers is enhanced.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平7-88251

(43) 公開日 平成7年(1995)4月4日

(51) Int.Cl.⁶

A 6 3 F 9/22

識別記号

庁内整理番号

F

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数 2 F D (全 4 頁)

(21) 出願番号 特願平5-259033

(22) 出願日 平成5年(1993)9月22日

(71) 出願人 593191855

株式会社ムーミン

東京都港区芝3丁目1番14号 日本生命赤

羽橋ビル7階

(72) 発明者 安 東 実

東京都港区芝3丁目1番14号 日本生命赤

羽橋ビル7階 株式会社ムーミン内

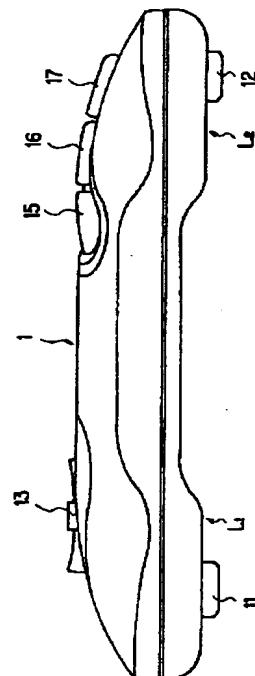
(74) 代理人 弁理士 福山 正博

(54) 【発明の名称】 ゲーム機用コントロールパッド

(57) 【要約】

【目的】 指のすべり等の把持性に起因する操作性の悪化を除去し、操作性を著しく改善するゲーム機用コントロールパッドを提供する。

【構成】 筐体底面の両側に、両手の各中指と、薬指、小指で挟み込むことができるようにした突起状のフィンガーストッパーを、それぞれ設けて、ゲーム機用コントロールパッドを把持する際の指のすべりを防止している。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 各種ボタン、キーが筐体に設置され、ゲーム進行を前記各種ボタン、キー操作により制御するゲーム機用コントロールパッドにおいて、前記筐体の底面の両側部に設けられ、所定形状で所定の高さを有する一対の突起部から成るフィンガーストッパーを備えて成ることを特徴とするゲーム機用コントロールパッド。

【請求項 2】 前記フィンガーストッパーは、該フィンガーストッパーを中指と薬指で挟み込むに適切な形状と高さを有することを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム機用コントロールパッド。

【発明の詳細な説明】**【0001】**

【産業上の利用分野】 本発明はゲーム機用コントロールパッドに関し、特に操作性を改善したゲーム機用コントロールパッドに関する。

【0002】

【従来の技術】 テレビゲーム機等のゲーム機では、当該ゲームに関する画像情報、音声情報及び動作プログラム情報が格納された記録媒体（ROM）を内蔵するゲームカセットをゲーム機本体に装填し、ゲーム機本体には、このゲームカセットの記録媒体から情報を読み出し、ゲームに関するディスプレイに表示する画像信号や音声信号を生成する CPU が内蔵されている。この種のゲーム機のゲーム進行を制御するためには、使用者がコントロールパッドを用い、コントロールパッド上に設けられた各種ボタン、キーを操作することにより制御信号をゲーム機本体に送出する。

【0003】 従来のこの種のコントロールパッドは、筐体上面の左側に方向ボタンが、右側に連射指示用等の機能ボタンが配設され、またスタートボタンが任意の位置に配設されている。操作時には、筐体を手のひらに入れて両手で把持し、左手親指を上記方向ボタン位置に、右手親指を上記機能ボタン、キー上に置いて、所望のボタン、キー操作によりゲームの進行を制御する。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 上述のように、従来のコントロールパッドは、筐体上に各種制御指示操作のための押しボタン、キーが配設されている。ところで、従来のコントロールパッドは、筐体上の各種押ボタンの位置、機能の拡張等の面では種々の検討が行われ、操作性の改善が為されてきている。しかしながら、ユーザーがコントロールパッドを把持してゲームに熱中している最中の操作性に問題が生じることがある。

【0005】 すなわち、コントロールパッドを両手で把持する場合、両手の親指で上面を、中指、薬指で底面を押さえることになるが、ゲームが進行し、クライマックスに差しかかると両手に力がかかりすぎ、また、汗等によりすべり易くなり、押しボタン操作の微妙なコントロ

ールが困難になってしまうという問題がある。

【0006】 本発明は上述の問題点に鑑みてなされたもので、指のすべり等の把持性に起因する操作性の悪化を除去し、操作性を著しく改善するゲーム機用コントロールパッドを提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】 前述の課題を解決するため、本発明によるゲーム機用コントロールパッドは、各種ボタン、キーが筐体に設置され、ゲーム進行を前記各種ボタン、キー操作により制御するゲーム機用コントロールパッドにおいて、前記筐体の底面の両側部に設けられ、所定形状で所定の高さを有する一対の突起部から成るフィンガーストッパーを備えて構成される。

【0008】

【作用】 本発明では、筐体底面の両側に、両手の各中指と、薬指、小指で挟み込むことができるようにした突起状のフィンガーストッパーを、それぞれ設けて、ゲーム機用コントロールパッドを把持する際の指のすべりを防止している。

【0009】

【実施例】 次に、本発明の実施例について図面を参照しながら説明する。図 1 は、本発明によるゲーム機用コントロールパッドの正面図（上面図）を、図 2 はその側面図を、更に図 3 は底面図を示している。図 1 において、コントロールパッドの筐体 1 の正面部左側には十字型の方向ボタン 13 が、中央部にはスタートボタン 14 が配設され、また、右側には連射機能等の特殊機能を指示する機能ボタン 15、16、17 が設置されており、更には、正面部にスローモーションプレイを 2 段階のそれぞれの段階に指定するためのスライド式動作のスローモードボタン（キー）18 が設置されている。

【0010】 図 2 を参照すると、本実施例では、筐体 1 の左側底面 L1 と右側底面 L2 のそれぞれには、所定形状を有する突起状のフィンガーストッパー 11 と 12 が設けられている。これらフィンガーストッパー 11 と 12 は、例えば、図 3 のコントロールパッドの底面図に示すような形状を有し、ユーザーがコントロールパッドの筐体を両手で把持する場合、右手と左手の親指 100L と 100R 及び人差指 200L と 200R で筐体の側部及び上部を押さえる（図 1 参照）。一方、底面側においては、左手の中指 300L と薬指 400L、小指 500L との間に、上記フィンガーストッパー 11 を挟み込んで把持する。左手の中指 300R と薬指 400R、小指 500R との間に、もう一方のフィンガーストッパー 12 を挟み込んでまたは中指で係止して把持する。

【0011】 フィンガーストッパー 11 と 12 は、中指が引っ掛かり易いような高さ及び形状とするのが好ましい。このとき、指のすべりを効果的に抑制するため、フィンガーストッパー 11 と 12 の表面を凹凸状の粗表面としたり、すべり防止膜を形成しても良い。

【0012】ところで、上述のように、コントロールパッドは、通常、ユーザが両手で把握して操作することが多いが、コントロールパッドをテーブル等の平坦面に置いた状態で使用する場合もある。このような場合、従来は、底面が平坦であるため、底面に中指、薬指、小指を差し込めず、コントロールパッドを把握することが困難である。

【0013】しかし、本発明は、底面の両側に突起上のフィンガーストッパーを一对設けているので、平坦面に載置したときには、図2に示すように、コントロールパッドの筐体1の底面L1、L2が平坦面と離隔されることになる。したがって、この離隔部に指を差し込み易くなり、通常の把持と同様に、平坦面に置き、固定した状態でも簡単にコントロールパッドを把握して使用することができるので使用性がより一層改善される。

【0014】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によるゲーム機用コントロールパッドは、筐体底面の両側にそれぞれ突起状のフィンガーストッパーを設け、これらフィンガーストッパーを両手の各中指と、薬指、小指で挟み込むことができるようにしているの

で、ゲームに熱中している場合、また、汗に起因するすべりがなくなり、操作性が格段に改善される。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるゲーム機用コントロールパッドの正面図である。

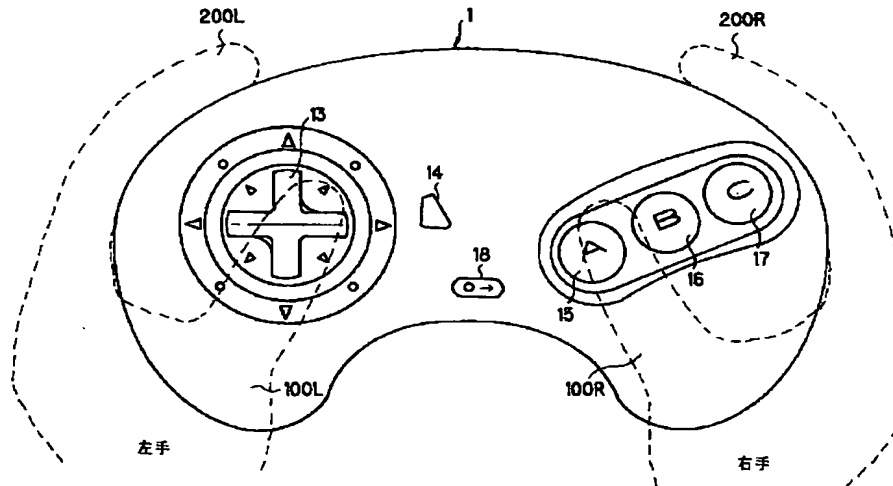
【図2】図1に示すコントロールパッドの側面図である。

【図3】図1に示すコントロールパッドの底面図である。

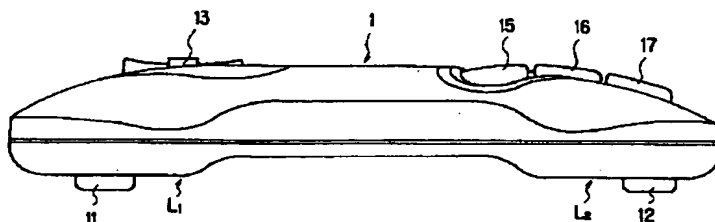
【符号の説明】

1	コントロールパッドの筐体
11、12	フィンガーストッパー（突起部）
13	方向ボタン
14	スタートボタン
15～17	機能ボタン
18	スローモードボタン
100L、100R	親指
200L、200R	人差し指
300L、300R	中指
400L、400R	薬指
500L、500R	小指

【図1】



【図2】



【図 3】

